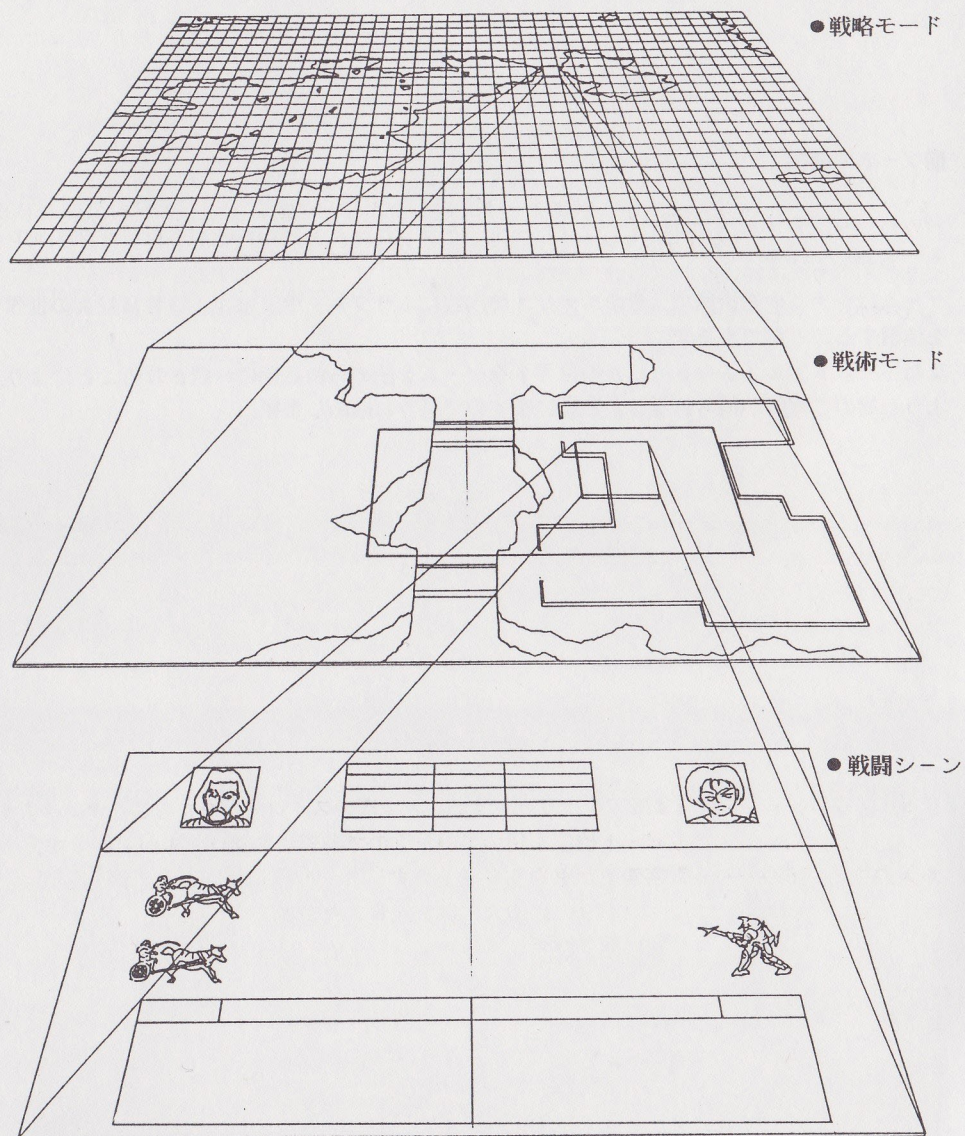
JOSHUA

ゲームマニュアル

PANTHER SOFTWARE CO.,LTD.

■ゲームの概要

パソコンゲーム「ＪＯＳＨＵＡ」はプレーヤーとコンピューターが対戦するウォーシミュレーションゲームです。
ゲームはシナリオ選択型で、そのシナリオの内容によりプレーヤーは「ＪＯＳＨＵＡの世界」を体験することができます。
また、マニュアル「ＪＯＳＨＵＡの世界」をゲームを始められる前に一読されることによりより一層のご理解が得られることと思いますので是非お勧めします。

●『ＪＯＳＨＵＡ』ゲームシステム概念図

■用語の説明

「ＪＯＳＨＵＡ」ではゲームをプレイするにあたりその用語について以下の通り定めます。

●モード………ゲームは戦略モード、戦術モード、戦闘シーンに細分化されます。
●ターン………プレイヤーと敵軍が交互にコマンド入力する区切りとします。
戦術モードでは特にそのマップでのターンを制限しています。
●フェイズ……戦闘モードは攻撃フェイズ、防御フェイズとに分かれます。
●コマンド……プレイヤーが入力して命令を決定します。
●グリッド……戦略マップは「アクティブグリッド」と呼ばれる情報単位に細分化されています。
●シンボル……戦略モード、戦術モードではシンボルが移動します。またそのシンボルをクリックすることにより内容の確認ができます。
●コマンドバー…ゲーム画面で上部にならんでいるコマンドのバーです。
●レベル………コマンドラインの階層を表します。
●クリック……マウス操作においてマウスボタンを押すことです。

■基本オペレーション

●コマンドライン……コマンドを左クリックすることにより選択し下層のコマンドラインが表示され、最下層に達すると各々処理に入ります。
●コマンドの実行……「実行」、「決定」を左クリックすることでなされます。
●コマンドの取消……「取消」を左クリックするとキャンセルの動作をします。
●コマンドの戻し……各入力待ちでコマンドを左クリックせず、任意の位置で右クリックすると大体においてレベル１のコマンドラインに戻ります。
●選択………………各表において反転している行をクリックするか「選択」をクリックするとそれが選択されます。
また反転していない行をクリックするとその行が反転します。
●表のスクロール……「▲▼」をクリックすることで表のスクロールをすることができます。
リピート機能も付いていますので高速にスクロールが可能です。
●入力ウィンドウ……数字変更ケタを左クリックするか「▲」を左クリックすることによりウィンドウの数値入力部が加算されます。
反対に数字変更ケタを右クリックするか「▼」を左クリックすることにより、ウィンドウの数値入力部が減算されます。
また、素早くその入力の数値の上限を入力したい場合は、数値入力部の最上位をクリックします。その入力値のＭＡＸが入力されます。
リピート機能も付いていますので高速に上下限が可能です。
●シンボルクリック……レベル１で移動シンボルや固定シンボル及び各グリッドを左ボタンでクリックすると簡単な情報ウインドウが開きます。

■戦略モード

戦略モードはコマンド入力と各種報告とシンボル移動とに分かれます。
プレーヤーはコマンド入力時1ヵ月6個のコマンドを命令できます。
移動シンボルは移動中や一定のグリッドに停止している時スタック（同じ場所に重なること）することがあります。
この時敵と戦闘に入った場合その中の一番攻撃力が多い軍団から応戦する様になります。
ジョシュアの大陸では1年を12ヵ月とし1月、2月、3月を冬、4月、5月、6月を春、7月、8月、9月を夏、10月、11月、12月を秋と考えています。
6月と11月には季節風が大陸を吹抜けます。これは飛行船の航行に多分に影響があります。
レベル1の時だけコマンドラインの右端に年号と月と季節がでています。
年号はジョシュア大陸の大陸年です。
季節と月は重要で後で詳しく説明しますが、色々の行事や報告があります。
コマンドにより毎月実行して意味があるものと年に1回実行すれば良いものとがあります。

戦略モードではスクリーンに通常は選択されたシナリオの戦略マップが出力されています。
戦略マップは40×23のグリッドに情報が細分化されています。
戦略モードでは固定シンボルとして自国及び敵国の首都、砦、出城、関係国の都市などがあり、移動シンボルとして軍団、飛行隊がありプレーヤー側は全軍団を行軍中、駐屯中を問わず表示しています。
敵軍は基本的にはシンボルは見えません。但し自軍の3から4グリッド以内に接近してきた時は可視範囲に入ってると判断し、シンボルが現れます。
戦略モードではグリッドに勢力情報、資源情報等が割り付けられています。出兵コマンドで行軍中の軍団はその道程を確実に勢力圏にして退路の安全を維持します。
しかし、戦闘軍団に比べ比較的小規模の探査隊などはこのようにはできませんし、ましてや友好関係にあるわけでもない蛮族の支配下にある地域など、危険窮まり無く探査すらできません。

●勝利と敗北

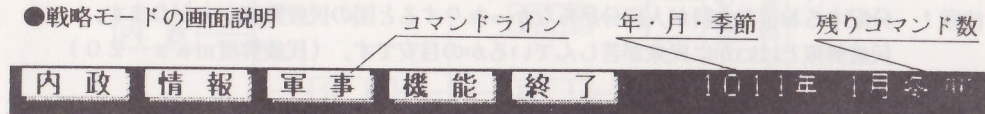
全敵軍団を全滅させるか、敵国の首都を攻略するとプレーヤーは勝利します。
自国の首都を攻撃され首都の全軍団が全滅した時か、全自国軍団が全滅した時か、民忠誠度が自国疲弊のため、0になった時か、シナリオごとの所定の期限内に勝利できなかった時はプレーヤーは敗北します。

●戦略モードのマップ

戦略モードのマップにはプレーヤーが調べることができる情報があります。マップの上をただ左クリックするだけです。

勢力情報、資源情報、地形情報からはじまり固定シンボル、移動シンボルなどです。

特別に自国と敵国、関係国等の首都は国情報がでます。また移動中のシンボルとして自国軍団、自国飛行隊、発見した敵軍団、飛行隊などがあり同様にその詳細を見ることができます。

●戦略モードの画面説明

シナリオのマップ

●勢力及び地形情報として

勢力：アシュメニア公国
地形：草原

●勢力、資源、地形情報として

勢力：アシュメニア公国
地形：平原
資源：ムノイ　分布：中程度

●報告や行事

戦略モードでは１年の中で月により報告や行事があります。戦略マップの中央辺りにウインドウにより表示されます。

●分配処理　　　（１月）

あなたの国の民衆に自動的にお金を分配します。国情報の資金と食料が減ります。

注意！　分配するお金と食料が人口分足らなかったりすると国の民疲弊度があがります。
民疲弊度とはいかに民衆が苦しんでいるかの目安です。（民疲弊度ｍａｘ　２０）

●税収　　　（３月）

民衆から自動的に税金を徴収します。国情報の資金が増えます。

●人口増加　　　（４月）

あなたの国は毎年一定の割合で人口が増加します。国情報の民衆が増えます。

●徴兵　　　（９月）

毎年この月に徴兵検査が行われ新兵が入隊してきます。国情報の新兵が増えます。
但し兵士の人数が人口の５０％に達すると徴兵は行われません。

●収穫　　　（１０月）

１０月は毎年収穫の月です。農業力が高いと収穫は増えます。

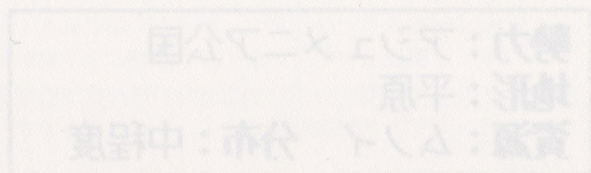
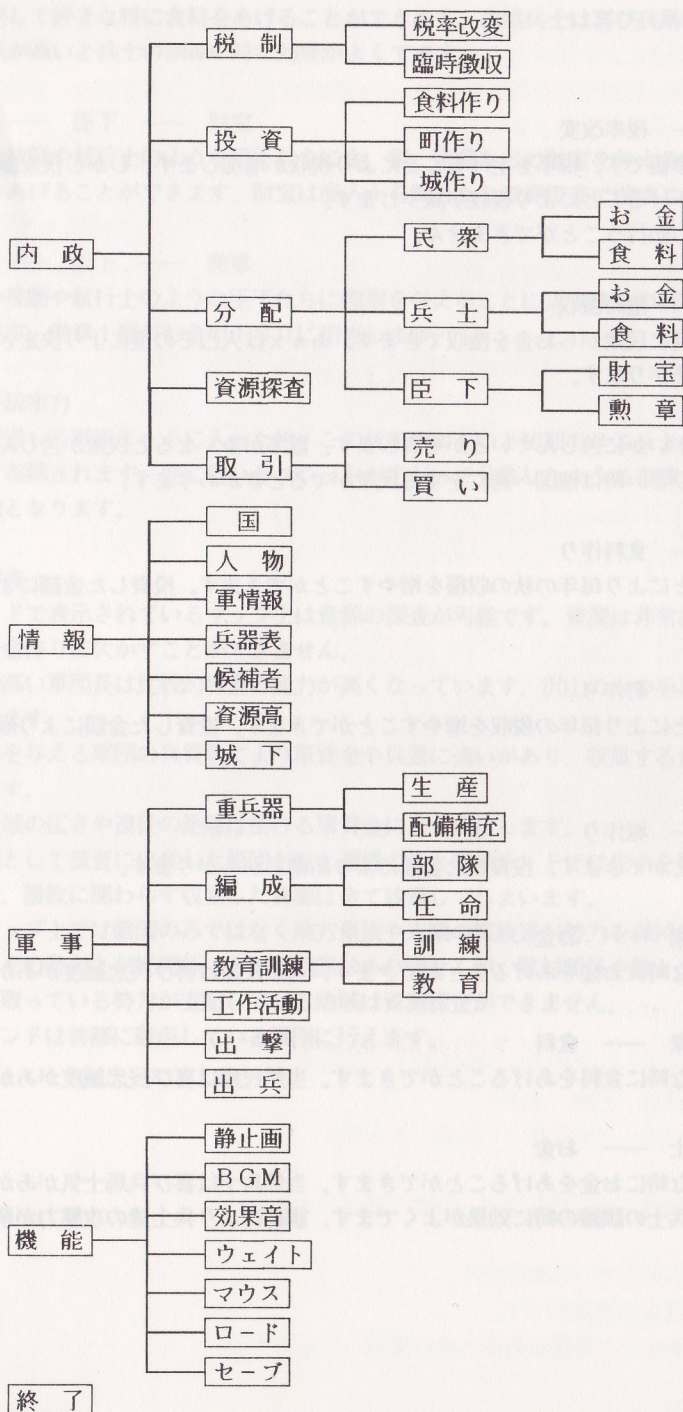
●兵器完成報告　（完成時）

前もって生産していた兵器が完成した時報告されます。

●探査隊報告　（探査完了時）

資源探査の報告がされます。

●緊急報告　　（緊急時）

兵士からの報告が入ったり、ヒロインが不定期に話しかけてきます。

●戦略モードコマンドチャート

■各コマンドの説明

●内政のコマンド

●税制 ――――― 税率改変
税率は４０％が基準値です。税率を上げることにより税収が増加します。しかし民忠誠度が下がります。税率を下げることにより税収が減少します。
税率改変は年１回しか行うことができません。

●税制 ――――― 臨時徴収
緊急の場合など臨時に民衆からお金を徴収できます。ｍａｘは人口その他により決定されます。しかし民忠誠度は下がります。

※民疲弊度は民衆がいかに苦しんでいるかを表します。数字が多くなると民衆が苦しんでいることになります。ひどい時は他国へ逃亡をする民衆がでるときがあります。

●投資 ――――― 食料作り
農業力を上げることにより毎年の秋の収穫を増やすことができます。投資した金額により農業力があがります。

●投資 ――――― 町作り
商業力を上げることにより毎年の税収を増やすことができます。投資した金額により商業力があがります。

●投資 ――――― 城作り
防衛力を上げることができます。投資した金額により防衛力があがります。

●分配 ―― 民衆 ―― お金
民衆に対して好きな時にお金をあげることができます。当然民衆は喜び民忠誠度があがります。

●分配 ―― 民衆 ―― 食料
民衆に対して好きな時に食料をあげることができます。当然民衆は喜び民忠誠度があがります。

●分配 ―― 兵士 ―― お金
兵士に対して好きな時にお金をあげることができます。当然兵士は喜び兵馬士気があがります。兵馬士気が高いと兵士の訓練の時に効果がよくでます。訓練により兵士達の攻撃力が飛躍的にあがります。

●分配　――　兵士　――　食料
兵士に対して好きな時に食料をあげることができます。当然兵士は喜び兵馬士気があがります。
兵馬士気が高いと兵士の訓練の時に効果がよくでます。

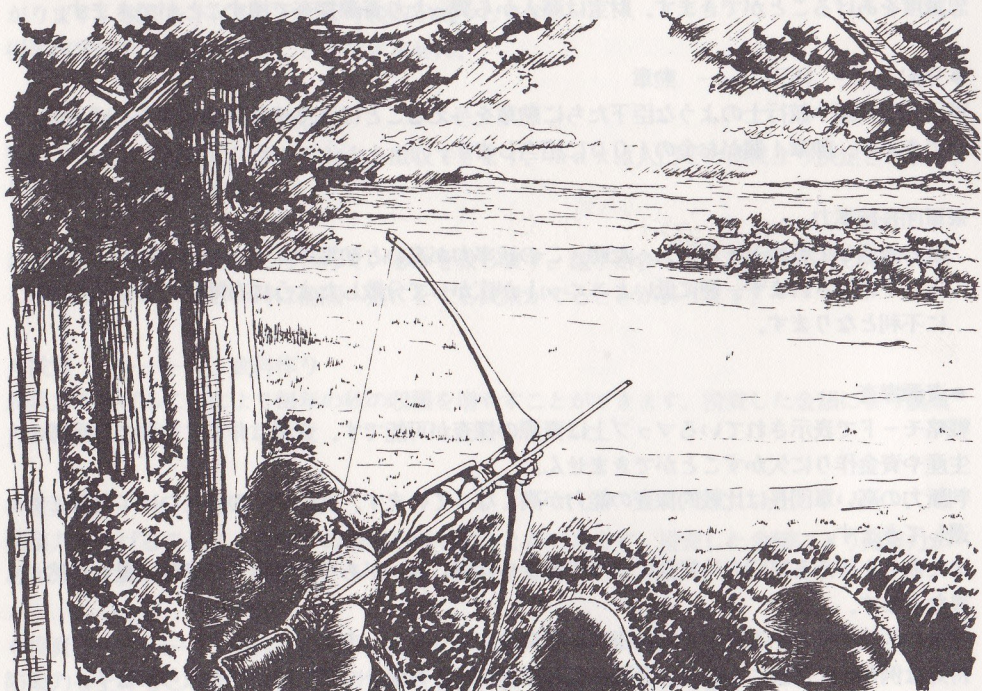
●分配　――　臣下　――　財宝
軍団長や技師や航行士のような臣下たちに金、銀、水晶などの財宝を与えることにより彼らの忠誠度をあげることができます。財宝は商人から買ったり資源探査で捜すことができます。

●分配　――　臣下　――　勲章
軍団長や技師や航行士のような臣下たちに勲章を与えることにより彼らの統率力をあげることができます。勲章１個がお金の１００に相当します。

※軍団長統率力
敵と遭遇して戦術モードに入った時、この統率力が高いと初期のユニットの布陣がよくまとまって布陣されます。逆に低いとユニットが広がって分散したように布陣されますので非常に不利となります。

●資源探査
戦略モードで表示されているマップ上は資源の探査が可能です。資源は非常に重要で重兵器の生産や資金作りに欠かすことができません。
判断力の高い軍団長は比較的探査の能力が高くなっています。沢山のものを見つけて首都に帰還してきます。
また命令を与える軍団の兵員数により軍資金や兵量に違いがあり、収集する資源の量も当然、異なります。
探査の区域の広さや遠征の距離は掛ける軍資金により変化します。
特殊な例として探査に出動した軍団が敵と遭遇すると戦術モードでは先手を取られます。
その場合、勝敗に関わらず収集した資源は全て放棄してしまいます。
また、マップ上では敵国のみではなく地方豪族や未開の蛮族達が勢力を保持している地域があります。その勢力と友好関係にあれば問題はありませんが、敵対関係や敵との間で両国に中立の立場を取っている勢力が支配している地域は資源探査ができません。
このコマンドは首都に駐屯している軍団に行えます。

※探査の一般的な順序

1．適当に目安をたて探査区域をクリックで自分が欲しいものを事前調査しておきます。
2．軍団長を選び教育により判断力をあげておきます。
3．十分なお金を掛け探査地域を選定します。この際決定までに何度も仮決定して調べ、探査予定のグリッド数を多く取りましょう。
4．さあ資源探査に出動です。

資源は探査区域をクリックして自分で欲しいものを事前調査できます。
資源情報は次のようになります。

動植物（ムノイ、竹）
段階　　微少－＞若干－＞中程度－＞群生地－＞繁殖地
その他（鉄鉱石、青銅、石綿、水晶）
段階　　微量－＞少量－＞中程度－＞鉱脈－＞大鉱脈

また、原則的に資源探査の行程は探査、待機、帰還となります。

探査　資源探査に出動している軍団です。
待機　現地で資源探査の作業中です。
帰還　資源探査を終えると軍団は首都へ向け帰還してきます。

▲異国の商人たちは商いの交渉にあっては非常に用心深い

●取引　――――――　売りと買い

「ＪＯＳＨＵＡ」の大陸には、沢山の交易品を取りあつかう商人たちが頻繁に往来しています。それぞれ得意の分野があります。また商人は常にいるわけではなく扱い商品もその都度、品名や値段が変動します。特に物価は頻繁に変動しています。

あるものを沢山買うと物価は高騰し、あるものを沢山売ると物価は下がります。

危険を侵して辺境の地より物資を運ぶ商人が商売上手なのは当然のことで、生活用品の雑貨から大形重量な兵器まで扱っています。

※物価は商人との取引ではその時点の物価指数により売買額が決定されます。

●各商品の標準売買値

名 称	種 別	生産費用	売 値	買 値
カーベア	動 物	ーーーー	１４	１６
ハボイク	動 物	ーーーー	２８	３２
セブファン	動 物	ーーーー	２８	３２
セヴァンダム	動 物	ーーーー	５６	６４
ムノイ	動 物	ーーーー	２００	８８０
干 肉	食 料	ーーーー	１２６	１４４
穀 物	食 料	ーーーー	７０	８０
小麦粉	食 料	ーーーー	５６	６４
皮 革	材 料	ーーーー	１５０	１８０
青 銅	材 料	ーーーー	５８	２６０
鉄鉱石	材 料	ーーーー	５９０	６７２
竹	材 料	ーーーー	３２	１４４
石 綿	材 料	ーーーー	４１	１８２
絹	織 物	ーーーー	１９０	２２０
羊 毛	織 物	ーーーー	１４０	１６０
油	材 料	ーーーー	９０	１０３
水 晶	財 宝	ーーーー	１５６	６８４
香 料	材 料	ーーーー	７００	８００
金	財 宝	ーーーー	９８０	１１２０
銀	財 宝	ーーーー	２００	２３０
蝋	材 料	ーーーー	５	６
染 料	材 料	ーーーー	１０	１１
糖 蜜	食 料	ーーーー	２５	２９
乳製品	食 料	ーーーー	１５	１７

名　称	種　別	生産費用	売　値	買　値
エストアーク	重兵器	80	110	800
アンテトゥーチェラー	重兵器	150	210	1500
ボルナンマディン	重兵器	150	210	1500
ヘルモスディンガー	重兵器	50	70	500
ヘルモスディンク	重兵器	60	85	600
タプトディンガル	重兵器	150	210	1500
ブロウトーチェラー	重兵器	100	140	1000
パージマルディア	重兵器	150	210	1500
アッハマルディア	重兵器	160	220	1600
ボルナントーチェ	重兵器	320	450	3200
ジェークカジィ	重兵器	390	550	3900
カジィーザウバー	重兵器	400	560	4000
アッハカジィ	重兵器	420	590	4200
バジハンク	重兵器	150	210	1500
ボーボルハーハンク	重兵器	150	210	1500
ジャミーハンク	重兵器	210	290	2100
カーマソハンク	重兵器	210	290	2100
クレィヴォンハンク	重兵器	210	290	2100
ノストベッカパント	重兵器	100	140	1000
バルトザウバー	重兵器	500	700	5000
バルトアンクチャー	重兵器	500	700	5000
クランテユベッサ	重兵器	500	700	5000
アトモスディンガッセ	重兵器	480	670	4800
アルムカート	重兵器	50	70	500
ガドゥーニヘルムカート	重兵器	500	700	5000
ファンエストアーク	重兵器	450	630	4500
ゾランバジュベッサ	重兵器	250	350	2500
マルディアザウバー	重兵器	550	770	5500
ヘルムザウバー	重兵器	650	910	6500
ヘルムグレィガー	重兵器	1000	1400	10000
エルムカート	重兵器	900	1260	9000
ミストドレウゼン	重兵器	600	----	-----
ジェークヘッジホーグ	重兵器	1500	----	-----
グラデカヘッジホーグ	重兵器	2800	----	-----
ガリマンヘッジホーグ	重兵器	5500	----	-----

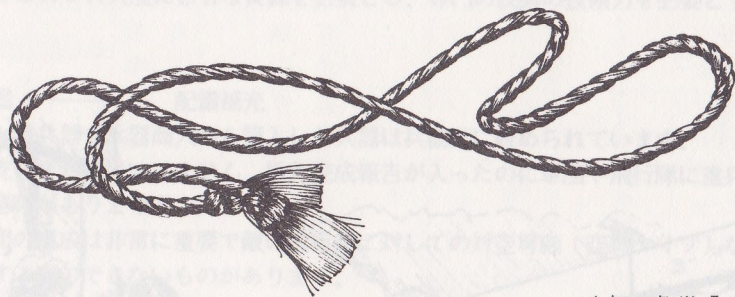
●情報のコマンド

●国

各シナリオの登場関係国の情報を見ることができます。

項目	内容	MAX
資金	その国の資金計	999999
食料	その国の食料計	999999
資源	代表的な資源計	999999
軍事力	総攻撃力	999
防衛力	城塞の防衛力	999
武将	臣下の武将の和	?
技師	臣下の技師の和	?
航行士	臣下の航行士の和	?
民衆	民衆の人口（非兵士）	9999
兵士	現役の兵士数（編成済）	????
新兵	徴兵済の兵士数（未編成）	????
商業力	国の商業指数	999
農業力	国の農業指数	999
民忠誠度	民衆の忠誠度	100
兵馬士気	兵士達の士気の高さ	100
民疲弊度	民衆の生活指数	20

注意！　代表的な資源には「ムノイ」は野性の動物でムノイの皮革、「竹」は孟宗竹、「鉄鉱石」は鉄の鉱石、「青銅」は錫と銅の合金、「石綿」は蛇紋岩の鉱物結晶、「水晶」は石英の六角柱の結晶などがあります。

●人物
各シナリオの登場人物の情報を見ることができます。
この情報で見ることのできる人は臣下として召し抱えた者、ヒロイン、仇敵、1度でも接触を持った敵軍の航行士や軍団長等です。

▲知の象徴「ゴダールの紘」

●軍情報　――――――――　軍団
プレーヤーの軍団の情報を知ることができます。
各重兵器や部隊の攻撃力や耐久力が判ります。

●軍情報　――――――　飛行船
プレーヤーの飛行隊の情報を知ることができます。
飛行船の残り弾数など重要な情報を得ることができます。

●兵器表
プレーヤーが数ヵ月前に生産した重兵器のその時点での生産状況や、武器商人から購入した武器などの状態や状況そして軍団にまだ配備されていない未配備の数量などを調べることができます。
特に飛行船など完成までに期間のかかる重兵器の状況は戦局を左右するような場合がよくありますので重要です。

●候補者
軍団長候補者や飛行船の完成待ちの航行士、その時点で生産を担当していない無任所の技師などの詳細を調べることができます。

●資源高
重兵器の生産に必要な資源の保有高を確認したり、大事な臣下に分配できる財宝等の保有高を調べます。

●城下

民心の掌握こそ国の経営の基本です。御膝元の城下の情報はそのためには重要です。
そして時には思わぬ来訪者の目通りを受けることがあります。暇を見つけてはご覧になることをお勧めします。

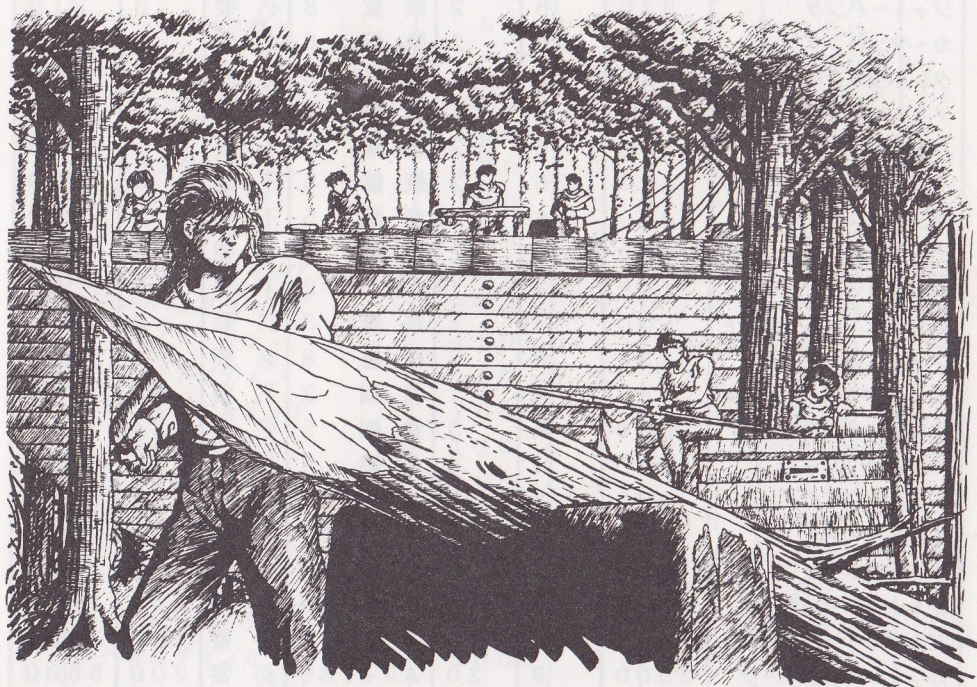
▲アバ・シデスに位置したゴダールの都

●軍事のコマンド

●重兵器 ―――――― 生産

プレーヤーはこのコマンドで飛行船に代表されるような重兵器を生産することができます。
生産表を見ると色々のバリェーションに富んだ兵器群があると思いますが、値段の安いものから、ＪＯＳＨＵＡ大陸に希有な資源を必要とし、専門の技師の技術力を必要とするものまであります。

●重兵器 ―――――― 配備補充

完成した重兵器や兵器商人から購入した兵器は兵器庫に収められています。
配備補充を忘れてはいけません。折角完成報告が入ったのに軍団や飛行隊に重兵器を配備しなければ意味がありません。
また軍団の構成は非常に重要で敵の飛行船に対しての対空弩砲（空弩タイプ）など１軍の構成で欠かすことのできないものがあります。
対空兵器を持たない軍団の哀れさ、エストアークなどの移動力の高い兵器を構成から外したため、みすみす壊滅できた敵軍団に追い付かず逃してしまう悔しさなどを１度でも経験すると、このコマンドの重要性が理解できると思います。
このコマンドは配備編成表に「可能」と表示されている軍団に行えます。

▲兵器の生産

●重兵器生産表

名称	攻撃力	移動	期間	資材	技師	兵力	費用
エストアーク	80	9	1	青銅 1	不要	1	80
アンテトゥーチェラー	180	4	1	青銅 2	不要	6	150
ボルナンマディン	230	4	1	青銅 1	不要	2	150
ヘルモスディンガー	50	2	1	鉄鉱 1	不要	2	50
ヘルモスディンク	50	4	1	鉄鉱 1	不要	2	60
タプトディンガル	150	2	1	鉄鉱 2	不要	2	150
ブロウトーチェラー	100	4	1	青銅 1	不要	1	100
パージマルディア	150	2	1	青銅 2	不要	2	150
アッハマルディア	150	4	1	青銅 3	不要	2	160
ボルナントーチェ	300	4	1	青銅 1	不要	2	320
ジェークカジィ	400	2	2	青銅 5	不要	2	390
カジィーザウバー	400	7	3	青銅 8	不要	18	400
アッハカジィ	500	2	2	青銅 5	必要	3	420
バジハンク	130	4	1	青銅 1	不要	1	150
ボーボルハーハンク	150	4	1	青銅 2	不要	5	150
ジャミーハンク	320	6	2	鉄鉱 8	必要	8	210
カーマソハンク	320	6	2	鉄鉱 8	必要	8	210
クレイヴォンハンク	320	6	2	鉄鉱 8	必要	8	210
ノストベッカパント	100	4	1	青銅 1	不要	1	100
バルトザウバー	450	5	2	青銅 9	不要	5	500
バルトアンクチャー	420	6	2	鉄鉱 5	不要	5	500
クランテユベッサ	400	6	2	青銅 5	不要	5	500
アトモスディンガッセ	380	6	2	青銅 2	不要	5	480
アルムカート	100	4	1	竹 2	不要	2	50
ガドゥーニヘルムカート	500	4	2	鉄鉱 3	必要	2	500
ファンエストアーク	480	6	2	鉄鉱 8	必要	8	450
ゾランバジュベッサ	450	4	1	青銅 2	不要	10	250
マルディアザウバー	600	4	3	青銅 5	必要	24	550
ヘルムザウバー	850	4	4	石綿 6	必要	35	650
ヘルムグレイガー	900	5	6	石綿 2	必要	24	1000
エルムカート	530	4	8	竹 15	不要	50	900
ミストドレウゼン	500	6	6	ムノイ 20	必要	1	600
ジェークヘッジホーグ	1000	14	15	ムノイ 50	必要	50	1500
グラデカヘッジホーグ	1900	10	18	ムノイ 90	必要	100	2800
ガリマンヘッジホーグ	2500	8	20	ムノイ 130	必要	200	5500

●編成 ――――――――― 部隊

プレーヤーはこのコマンドでガーディンなどの歩兵からマルディアボーク、タプトゾークなどのちよっとした重兵などでは歯もたたないような優秀な部隊を、予備兵力から編成できます。重兵器の生産と違い期間が要らない分、９月の徴兵を待ち、効率のよい部隊編成を心がけましょう。
このコマンドは配備編成表に「可能」と表示されている軍団に行えます。

●部隊編成表

名　称	攻撃力	移動力	兵　力	費　用
ガーディン	６０	３	５	１００
ジンクガーディン	７８	３	５	１００
グエントーチ	８４	３	５	１２０
トーチェタッカー	１０８	３	５	２００
マディン	１３８	３	７	２７０
マルディア	１８０	３	１０	３５０
ゾーク	３００	３	１３	４００
エスキュラ	５０	３	３	１００
ストゥーバ	５０	３	３	１００
ワームスランカー	５０	３	３	１００
コンチェラ	５０	３	３	１００
デェスポイラパント	８０	３	４	１２０
ゾートタッカー	１００	３	５	８０
ジークタッカー	１２０	３	５	１２０
ゾートウォリア	１４０	６	５	１５０
ヘルムゴート	３００	３	１３	３５０
カーバイブウォリア	１８０	４	４	２５０
ハーバイダウォリア	２００	４	４	２８０
ゼブイドトーチェ	１２０	７	１０	２８０
ゼブイドマディン	１８０	７	１０	２６０
ゼブイドマルディア	２００	７	１０	３００
ゼブイドパント	１２０	７	９	２００
セヴァビッシュマルディア	３００	４	１０	３７０
マディーナボーク	４２０	６	１６	４００
マルディアボーク	４８０	６	２０	４３０
タプトゾーク	５５０	５	２５	８２０
トーチェボーク	３３０	６	１６	７７０
ヘルムグランカー	５００	６	１５	９００

●編成　――――――――　任命

取り立てた臣下を各軍団の軍団長や各飛行隊の航行士に任命しなければなりません。

一度任命したものでも交替ができます。

このコマンドは軍団や飛行隊が本国の首都にいる時にだけ可能です。移動中や出城や砦の時はできません。また任命だけで重兵器の配備、部隊の編成などをまだしていない時はマップ上に軍団シンボルは表示されてません。

●教育訓練　――――――――　訓練

部隊の訓練は、編成されたばかりの新兵の集団を屈強な精鋭部隊に変身させることでしょう。資金はそれ相当に必要ですが、一度でも敵軍団に遭遇した軍団長なら常日頃の訓練を怠ることはないでしょう。

各重兵器、部隊は基準の攻撃力を持っていますが、最高その２倍まで訓練で攻撃力をあげることができます。

このコマンドは軍団訓練表に「可能」と表示されている軍団に行えます。

●教育訓練　――――――――　教育

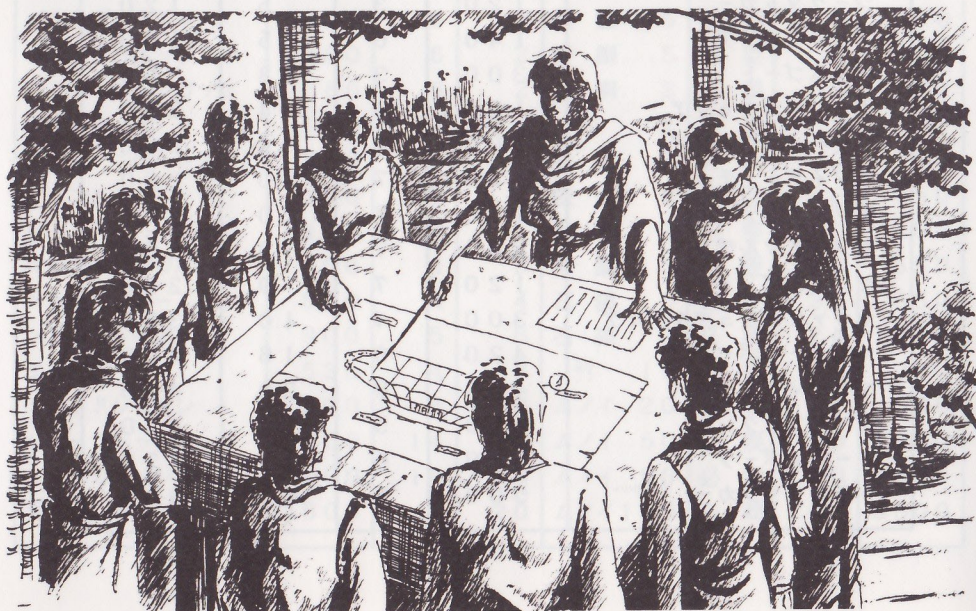
優秀な臣下はなにものにも代え難いものであり、敵が越境をした知らせから急きょ重兵器の補充を行いたい時、優秀な技師の早業に助けられることもよくあることです。

臣下に教育を行うと彼らは物事の判断に鋭さがあらわれ、頼りになる存在になることでしょう。

教育コマンドでは判断力が上がります。

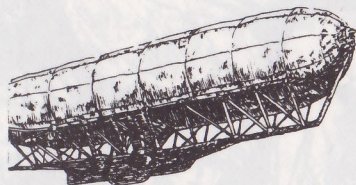
※技師判断力　生産を命令した時、担当技師の判断力が高いと期間が短縮されることがあります。

※航行士判断力　判断力の高い航行士は自ずと飛行船操舵能力にたけてます。

▲飛行船技師の養成「サマイトファン」　（大陸暦　７１２年）

▲蛮族は限りなく未開の者であり、時には友好な民もいたが大体において厄介な者であった。
ただかれらは大地をこよなく愛し、いうなればこの大陸の先駆者であった。

●工作活動

ＪＯＳＨＵＡの大陸には広大な領土を誇る大帝国から、砂漠のオアシスを唯一の勢力拠点にしている小数部族までそれぞれの勢力圏を持っています。
工作活動とはそんな勢力圏に小部隊の護衛をつけた密使を送り込み、自国に有利になるように敵対関係のものを中立に、中立のものを友好関係に、友好のものを敵に寝返らないように友好関係を維持する重要なコマンドです。
特に資源探査などの時、その探査可能区域は自国領土か友好関係にある部族の勢力圏に限られます。事前に現地工作に成功すれば資源探査において思わぬ掘出し物を発見することがあるかも知れません。

●出撃
ゲームを始めたばかりのプレーヤーはこのコマンドが実行できる頃には出撃コマンドがどのように重要か理解できてきていると思います。

▲地上軍団と飛行船

★索敵兵器としての飛行船
重量級飛行船に比べ、比較的簡単に生産が可能な一人乗り気球型飛行船ミストドレウゼンは、敵軍の上空からの索敵に最適です。
当然、次の出兵コマンドで軍団を出動させれば敵を発見することも可能ですが、そのリスクを考えるとこの飛行船の魅力は見逃せません。
戦略モードでは、飛行船の通過でシンボルの４グリッドの周辺エリアは敵の軍団や飛行船のシンボルが見えるようになります。
見えている敵のシンボルは、自国のシンボルと同様にマウスで左クリックすることでその内容を見ることが可能です。

★攻撃兵器としての飛行船
攻撃兵器としての飛行船の破壊力は今更ここで言うに及ばないことですが、陸軍との空陸合同の作戦においては戦場への到達期間と到着場所が重要です。
飛行船隊の基地は各国の首都に所在し、飛行船はこの出撃命令がひとたび下されると目的地までまっしぐらに突き進みます。
この時、航行士の飛行船航行能力や操舵技術が高度に要求されます。特に６月と１１月は大陸全土に季節風が吹くので彼らの苦労は並み大抵のものではありません。
マップ上で言うならば２から３グリッドのずれはこのとき多めに見るべきかも知れません。
特別に飛行船の耐久力が落ちているときを除けば、普通の月では確実に目的地に到達するのであるからなおさらです。
また、原則的に飛行船の行程は停泊、出撃、航行、待機、帰還となります。

●停泊　首都においてであり月の最初に対空弩砲やその他の兵器の弾数を補充します。
また、戦いで耐久力が減少したり、攻撃力が落ちたものの修理をします。

●出撃　首都からプレーヤーの命令により出撃します。

●航行　目的地に向け飛行します。この時４グリッド内に敵軍団や飛行隊を発見することができます。ただ、ここで注意が必要なのは敵飛行隊との空中戦です。敵飛行隊に発見されると、空中戦モードに入ります。

飛行船は生産で作れますが、貴重な航行士は簡単には手に入りません。ましてや臣下の礼を尽くしてくれる者などそうたくさんいません。
撃墜でもされたものにはたまりません。

●待機　目的地に到着した飛行船は約３ヵ月はその上空に待機しています。地上軍団が到着すれば空陸合同作戦が取れます。

●帰還　約３ケ月たつと、燃料切れのため本国の首都へ一路帰還します。

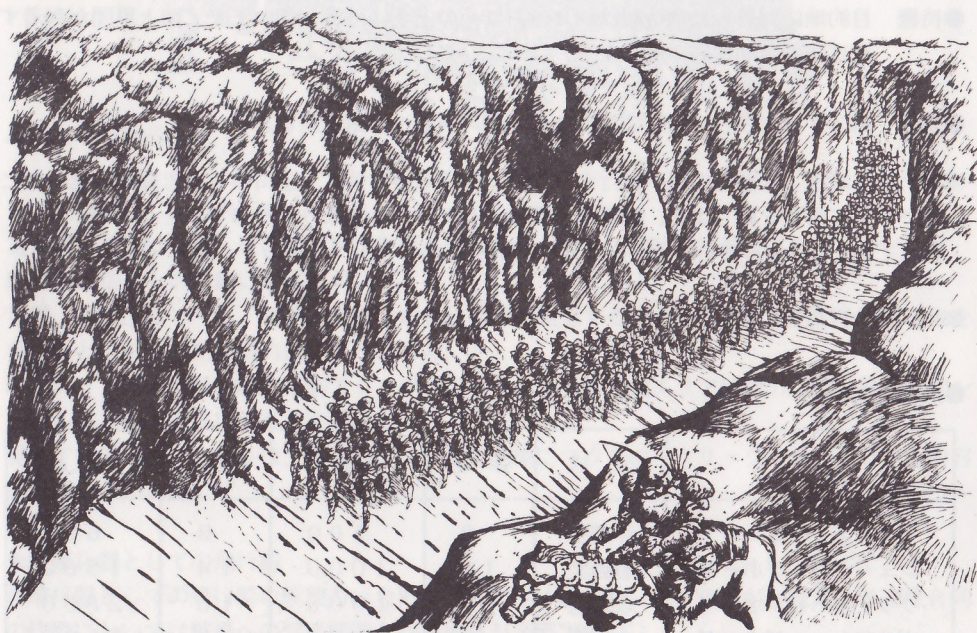
※航行士忠誠度　忠誠度の高い航行士は作戦行動において特に上空待機など忠誠度の低い者に比べ十分に時間を取ります。陸軍の行軍は決して平坦な路乗りではありません
遅れてしまう場合もあるのです。そんな時飛行船がもう１ケ月待ってくれたら・・・・・

※飛行船の性能をご覧下さい。

●飛行船性能表

名称	型式	弾数	攻撃力	移動力	耐久力
ミストドレウゼン	浮遊型	２	５００	６	６００
ジェークヘッジホーグ	戦闘型	１６	１０００	１４	１５００
グラデカヘッジホーグ	攻撃型	１０	１９００	１０	２８００
ガリマンヘッジホーグ	大型艇	８	２５００	８	５５００

注意！　飛行船は弾数に制限があります。残り弾数が０になると、攻撃できなくなります。
また、耐久力が落ちてくると修復工事をしながら飛行するために、目的地に正確に到達できない場合があります。

●出兵
軍団長は長年、数々の戦いを勝ち抜いてきた者に始まり、時には若干16才の天才少年まで、その履歴や生い立ち、経験、性別はまちまちである。
軍団に重兵器の配備、部隊の編成をしてそれから十分な訓練を積ませると、いざ出陣です。
軍団の出兵には予算、兵糧は欠かすことのできないものです。同額の予算と兵糧が必要ですので、どちらか一方が少ないとその額までが限度になります。
その額は軍団の規模で決り、多数の重兵器、大勢の大部隊ともなると相当の予算を覚悟しなければなりません。
また、出兵で到達できる距離もこの予算の金額に左右されます。
原則的に軍団の行程は駐屯、出兵、移動となります。

▲行軍における斥候（ゼブイドマディン）

●駐屯　首都や出城や砦において軍団は駐屯していますが、出兵の後目的地に到着後も軍団はその地域に駐屯します。
もし軍団が首都に駐屯していれば戦闘で消耗した耐久力を月の初めに回復することになります。

●出兵　首都からプレーヤーの命令により出兵します。
首都以外のグリッドに駐屯している軍団を呼び戻す時も使います。
出兵と同じく、実行すると本国の首都へ一路帰還します。

●移動　目的地に向け行軍します。この時３グリッド内に敵軍団や飛行隊を発見することができます。ただここで敵軍団と遭遇すると戦術モードに移行します。

※攻撃力
重兵器や部隊や飛行船では被害が大きくなり、耐久力が減ってくるとこの値も小さくなります。

●終了
ゲームの終了ではなくその月の命令を必要としない時（６回の中何回か残っている時）翌月に移行します。

▲ジョシュアの大陸では野鳥を使う通信手段の他、我々の言葉でいう「光通信」なるものが存在していた。
暗闇の彼方、遥か地平線に光る炎は大気の澄み切った大陸では数１０キロ彼方からでも捉えることができた。
昼間は狼煙台であり夜間は明々と炎のともる通信櫓はまた隊商のための道しるべでもあった。

●機能

●機能 ―――――― 静止画

ゲーム中の静止画をオン、オフできます。

●機能 ―――――― BGM

ゲーム中のBGMをオン、オフできます。

●機能 ―――――― 効果音

ゲーム中の効果音をオン、オフできます。

●機能 ―――――― ウェイト

ゲーム中のウインドウ表示の待ち時間を調整できます。「∞」はプレーヤーの入力があるまで待ちます。

●機能 ―――――― マウス

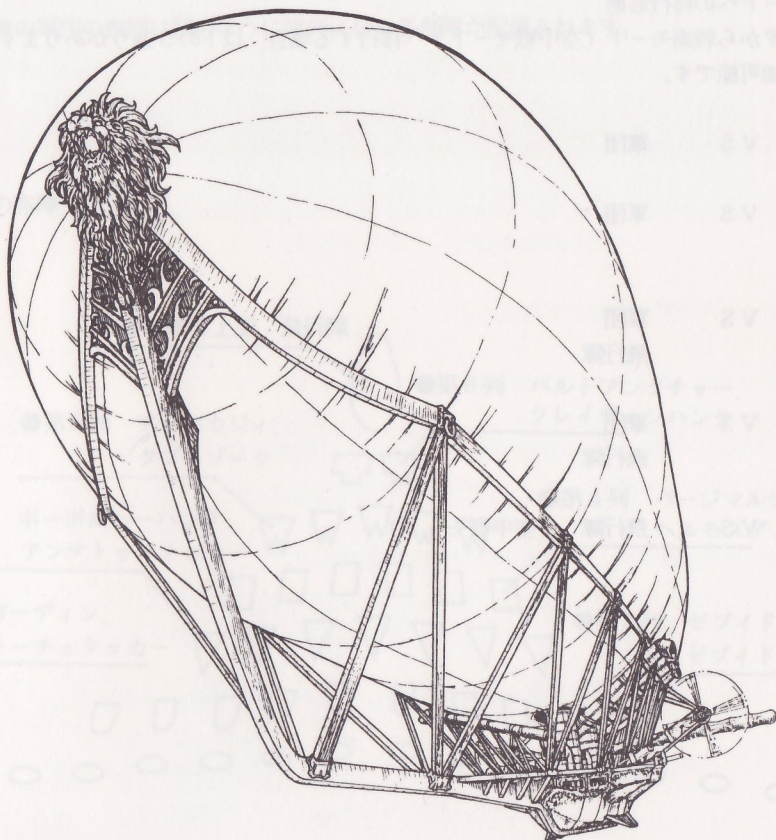
マウス操作をプレーヤーの好みに調整することができます。1から5に段々遅くなります。

●機能 ―――――― ロード

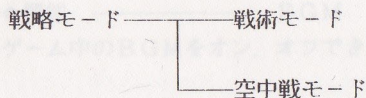
そのシナリオの保存しておいた情報を読み込みます。

●機能 ―――――― セーブ

ゲームを中断したい時そのシナリオを保存します。保存後にゲームをプレーヤーの任意で中止できます。
ゲームの途中で念のため保存しておきゲームを続行することもできます。

▲「砂漠の吟遊詩人」、「氷原の冒険者」と言われた隊商

JOSHUA

■戦術モード

戦略モードで自軍と敵軍が同一グリッド上に侵攻すると戦略モードから戦術モードにはいります。

戦略モード──┬──戦術モード
　　　　　　└──空中戦モード

●戦術モードへの移行形態

戦略モードから戦術モード（空中戦モード）へ移行する場合、以下の５通りがあります。飛行隊は複数参加可能です。

軍団	ＶＳ	軍団
軍団 飛行隊	ＶＳ	軍団
軍団 飛行隊	ＶＳ	軍団 飛行隊
軍団	ＶＳ	軍団 飛行隊
飛行隊	ＶＳ	飛行隊　（空中戦モード）

●戦術モードの初期状態

戦略モードの地形データにより一定の戦術モードマップが出力され、彼我の軍団が対峙します。

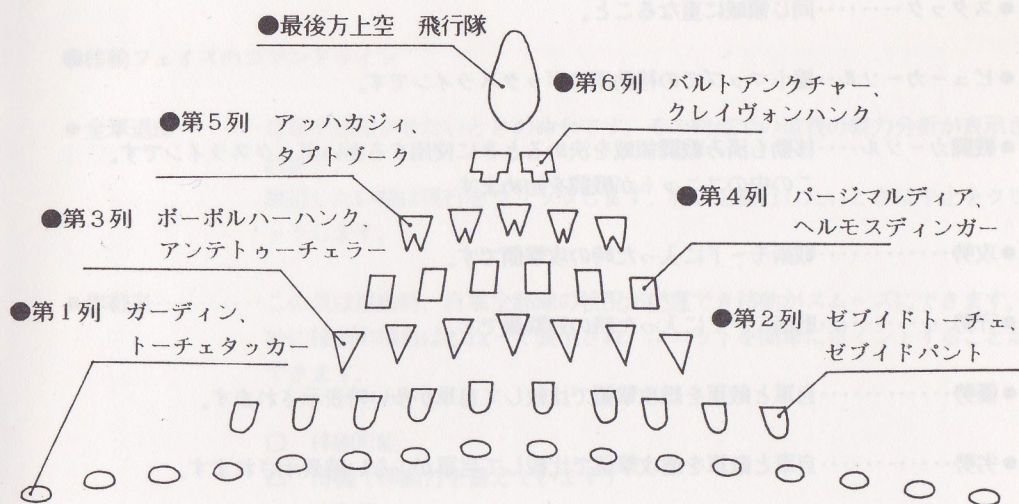
この時、城、砦などの陣地になるものを持っている軍団は陣地の中に布陣します。

この時軍団長の統率力、判断力、あなたに対する忠誠心が問われます。

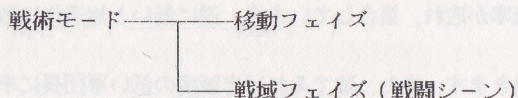
統率力が高いと初期の布陣では部隊がよく統率が取れ、集合しています。逆に低いと無造作に散らばっています。

判断力、忠誠度は敵の攻撃を防御する時に働きます。また、敵であれば忠誠度の低い軍団長に率いられた軍団は比較的撤退を良くします。

初期状態の軍団の布陣は図のように隊列に従い各部隊が配置されます。

●軍団の布陣

●戦術モードの体系

この状態から戦術モードにはいります。コマンド系は戦術モード専用です。

戦術モード──┬──移動フェイズ
　　　　　　└──戦域フェイズ（戦闘シーン）

●戦術モードの用語説明

●スクロール……マウスのカーソルを端に持っていくと、そちらにスクロールします。

●ドラッグ………マウスの左ボタンをクリックしたまま移動することです。

●ユニット………各部隊のシンボルです。移動させることができ、シンボルを左クリックすることでその詳細を知ることができます。

●スタック………同じ領域に重なること。

●ビューカーソル‥縮小マップでの移動用のボックスラインです。

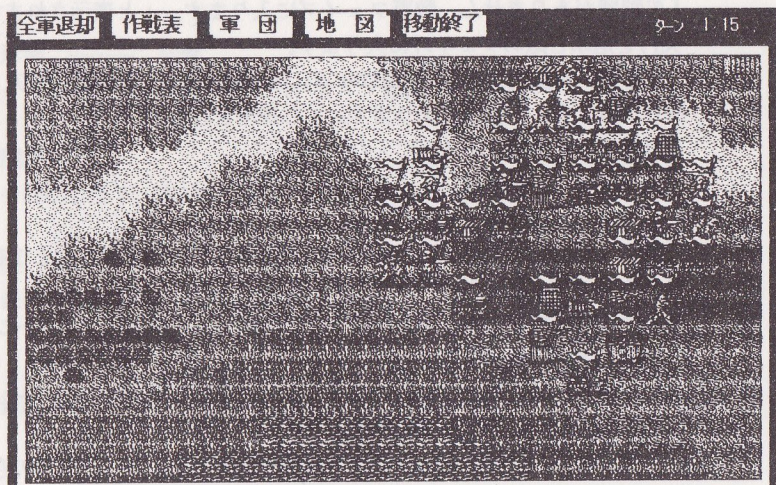
●戦闘カーソル….移動も済み戦闘領域を決めるときに使用する赤いボックスラインです。この中のユニットが戦闘を始めます。

●攻勢……………戦術モードに入った時の攻撃側です。

●守勢……………戦術モードに入った時の迎撃側です。

●優勢……………自軍と敵軍を総攻撃値で比較して自軍が多い時表示されます。

●劣勢……………自軍と敵軍を総攻撃値で比較して自軍が少ない時表示されます。

●戦術モードのマップの説明

●移動フェイズのコマンドライン

●全軍退却・・・・・・・・自軍を退却させたいときの命令です。その時点での彼我の戦力分析が表示されます。
撤退したい時は実行をクリックします。戦いを続行したいときは中止をクリックします。

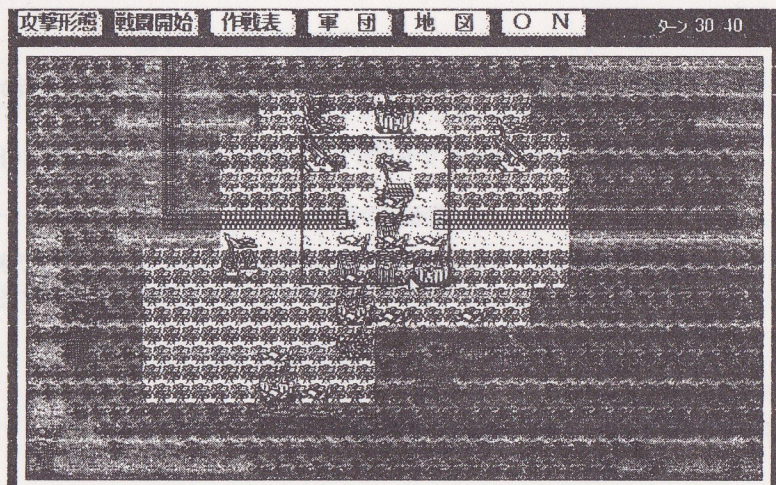
●作戦表・・・・・・・・・・この表は移動時、自軍全部隊の状況が把握でき移動がスムーズにできます。
特に移動の項目は○△－で表示され、ユニットを簡単にポイントすることができます。

○　移動可能
△　待機（移動力を蓄えています）
－　移動済

●軍団・・・・・・・・・・・・この表は自軍全部隊の状況が把握できます。

●地図・・・・・・・・・・・・戦場全体の縮小マップです。彼我のシンボルが戦場に布陣している様子がよくわかります。
ボックスのビューカーソルをドラッグすると動きますので、見たいところに移動します。右クリックで元のマップに戻ります。

●移動終了……隊形、布陣とも整ったら移動終了を選びます。
このとき、敵と戦闘カーソル内で接触がない場合は
「可戦域がありません。敵軍フェイズに入ります。」と表示されます。
実行を選ぶと敵のフェイズに入ります。
このとき、戦闘カーソル内に敵がいれば一番有利になる戦域を選び、戦闘に持ち込みます。「戦闘に入ります。」と表示されます。
実行を選ぶと戦域フェイズに入ります。
コマンドラインが戦域フェイズに変わります。

●ターン…………戦術マップはそれぞれターンという概念を持っておりマップによりその数が異なります。
例えば、敵の砦を自軍で攻めた時ターン数が１０であれば１０ターン以内に攻め落とさなければなりません。
また、強力な敵軍団に城攻めにあっているときなどは逆にこのターン数もちこたえれば敵は諦めて撤退します。
ターンとは仮に自軍が攻撃側の時、自軍の攻撃フェイズー＞敵軍の迎撃フェイズで１ターンとなります。

●戦域フェイズのコマンドライン

戦域フェイズになると戦闘可能域が明るくなります。赤い戦闘カーソル内を移動させ戦域を選びます。

●攻撃形態　———　通常攻撃
攻撃フェイズ、迎撃フェイズの１回の戦闘をします。

●攻撃形態　———　突撃
両軍どちらかが撃破されるまで戦います。最高５回攻撃フェイズ迎撃フェイズを行います。

●戦闘開始
攻撃を開始します。実行で戦闘シーンになります。

●作戦表
この表は自軍全部隊の状況が把握できます。

●軍団
この表は自軍全部隊の状況が把握できます。

●地図
全体を見たいときは地図を選びます。移動と同じように全体を見渡すことができます。

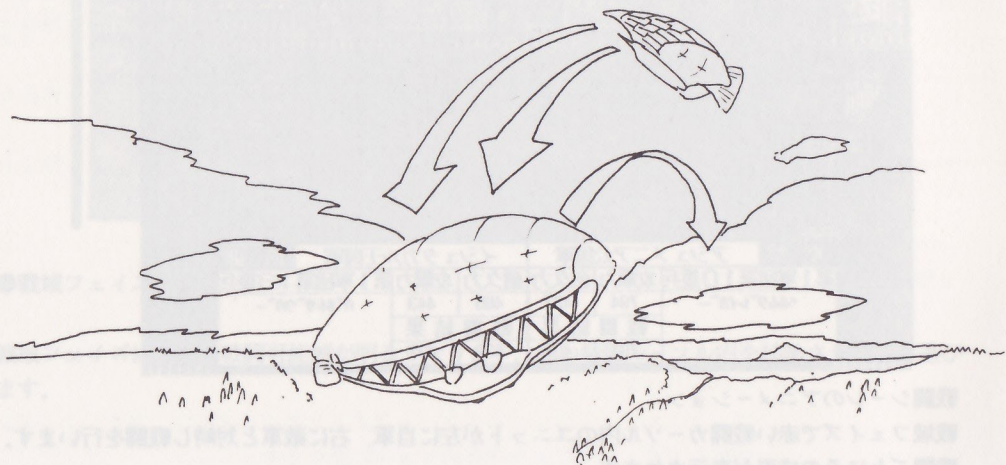
●ＯＮ
戦闘シーンのアニメーションのＯＮ、ＯＦＦです。

●戦闘シーン

戦闘シーンのアニメーション
戦域フェイズで赤い戦闘カーソル内のユニットが左に自軍、右に敵軍と対峙し戦闘を行います。
戦闘ごとにその成果が表示されます。

●空中戦モード

飛行船対飛行船の戦闘モードです。コマンドは攻撃形態のみです。
アニメーションの戦闘が行われ、戦いの後に戦果が表示されます。

注意！　空中戦では飛行船は飛翔能力が重要です。高高度からの弩は低空にいる敵機に脅威となります。攻撃力に応じて飛翔能力が上がっています。

●ユニットのタイプ及び隊列

重兵器、部隊の各ユニットには攻撃、防御、移動のタイプがあり、また、布陣の際の隊列の順があります。

●重兵器編成表

名　称	攻撃タイプ	防御タイプ	移動タイプ	隊　列
エストアーク	騎　兵	装　甲	騎　馬	第2列
アンテトゥーチェラー	突　破	甲　冑	押　車	第3列
ボルナンマディン	矢　羽	兵　士	押　車	第4列
ヘルモスディンガー	投　器	兵　士	据　置	第4列
ヘルモスディンク	投　器	兵　士	押　車	第4列
タプトディンガル	投　器	兵　士	据　置	第4列
ブロウトーチェラー	突　破	装　甲	押　車	第3列
パージマルディア	投　器	兵　士	据　置	第4列
アッハマルディア	投　器	兵　士	押　車	第4列
ボルナントーチェ	矢　羽	兵　士	押　車	第4列
ジェークカジィ	空　弩	装　甲	据　置	第5列
カジィーザウバー	空　弩	高装甲	装　車	第5列
アッハカジィ	空　弩	兵　士	据　置	第5列
バジハンク	突　破	装　甲	押　車	第3列
ボーボルハーハンク	突　破	甲　冑	押　車	第3列
ジャミーハンク	破　砕	重装甲	自走車	第6列
カーマソハンク	破　砕	重装甲	自走車	第6列
クレィヴォンハンク	破　砕	重装甲	自走車	第6列
ノストベッカパント	捕　縛	兵　士	押　車	第4列
バルトザウバー	破　砕	重装甲	自走重車	第6列
バルトアンクチャー	破　砕	重装甲	自走重車	第6列
クランテユベッサ	破　砕	重装甲	自走重車	第6列
アトモスディンガッセ	破　砕	重装甲	自走重車	第6列
アルムカート	捕　縛	兵　士	押　車	第4列
ガドゥーニヘルムカート	火　炎	兵　士	押　車	第4列
ファンエストアーク	突　破	重装甲	自走車	第3列
ゾランバジュベッサ	破　砕	甲　冑	押　車	第3列
マルディアザウバー	集　団	重装甲	大自走車	第5列
ヘルムザウバー	集　団	重装甲	大自走車	第5列
ヘルムグレイガー	火　炎	重装甲	大自走車	第5列
エルムカート	破　砕	重装甲	大自走車	第6列
ミストドレウゼン	空　撃	空　中	航　空	第7列
ジェークヘッジホーグ	空　撃	空　中	航　空	第7列
グラデカヘッジホーグ	空　撃	空　中	航　空	第7列
ガリマンヘッジホーグ	空　撃	空　中	航　空	第7列

●部隊編成表

名　称	攻撃タイプ	防御タイプ	移動タイプ	隊　列
ガーディン	剣	甲　冑	歩　兵	第1列
ジンクガーディン	剣	甲　冑	歩　兵	第1列
グエントーチ	矢　羽	甲　冑	歩　兵	第1列
トーチェタッカー	矢　羽	甲　冑	歩　兵	第1列
マディン	矢　羽	甲　冑	歩　兵	第1列
マルディア	矢　羽	甲　冑	歩　兵	第1列
ゾーク	投　器	高装甲	歩　兵	第1列
エスキュラ	矢　羽	甲　冑	歩　兵	第1列
ストゥーバ	矢　羽	甲　冑	歩　兵	第1列
ワームスランカー	剣	甲　冑	歩　兵	第1列
コンチェラ	剣	甲　冑	歩　兵	第1列
デェスポイラパント	捕　縛	甲　冑	歩　兵	第1列
ゾートタッカー	矢　羽	甲　冑	歩　兵	第1列
ジークタッカー	矢　羽	甲　冑	歩　兵	第1列
ゾートウォリア	剣	装　甲	歩　兵	第1列
ヘルムゴート	火　炎	兵　士	歩　兵	第1列
カーバイブウォリア	獣	甲　冑	歩　兵	第1列
ハーバイダウォリア	獣	甲　冑	歩　兵	第1列
ゼブイドトーチェ	騎　兵	甲　冑	騎　馬	第2列
ゼブイドマディン	騎　兵	甲　冑	騎　馬	第2列
ゼブイドマルディア	騎　兵	甲　冑	騎　馬	第2列
ゼブイドパント	捕　縛	甲　冑	騎　馬	第2列
セヴァビッシュマルディア	投　器	装　甲	騎　馬	第2列
マディーナボーク	集　団	高装甲	装　車	第5列
マルディアボーク	集　団	高装甲	装　車	第5列
タブトゾーク	集　団	高装甲	装　車	第5列
トーチェボーク	集　団	高装甲	装　車	第5列
ヘルムグランカー	火　炎	高装甲	装　車	第5列

●戦術モードにおけるユニットの移動
戦術モードでは地形がユニットの移動に影響を与えます。ユニットが独自に持っている移動力と移動する地形の消費係数の乗算によりユニットの移動可能距離が決ります

●ユニットの移動時の特徴
戦術モードではユニットのスタックはありません。（飛行船は空中ですので、ユニットの上空にいることはありますがスタックではありません）

●ユニットの移動時の移動力の蓄積
地形の移動消費係数に不足する時移動力は蓄積され、移動できるまで待機となります。

●ユニットの耐久力
ユニットの耐久力が0になるとそのユニットは消滅します。戦略モードにもどり首都に戻ると、耐久力は初期値に回復します。
飛行船に関しては特殊で、耐久力が操舵能力にも係わってきます。移動フェイズで飛行船は季節風と自機の耐久力の低下が航行能力としてあらわれてきます。

●飛行船と季節風
六月と十一月頃に吹く季節風のため航行に支障がでる場合があります。

●戦術モードにおける地形の種類

城・砦内

道

山 道

橋

草 原

荒 野

森

砂 漠

崖

川・湖・海

城 壁

●地形による移動消費係数

各地形は一定の消費係数を持っています。

	歩 兵	騎 馬	据 置	押 車	装 車	自走車	自走重車	大自走車	航 空
城・砦内	1	2	1	2	2	3	3	4	1
道	1	1	1	1	1	1	1	1	1
山 道	1	1	1	2	2	3	3	3	1
橋	1	2	1	1	2	2	2	2	1
草 原	1	1	1	1	1	1	2	1	1
荒 野	1	1	1	2	1	1	2	2	1
森	1	2	2	2	3	2	3	3	1
砂 漠	2	2	2	2	4	2	3	3	1
堀	2	3	2	3	4	5	5	5	1
崖	2	3	2	3	3	3	3	4	1
川	0	0	0	0	0	0	0	0	1
湖	0	0	0	0	0	0	0	0	1
海	0	0	0	0	0	0	0	0	1
城 壁	0	0	0	0	0	0	0	0	1

■戦術モードにおける種々の効果

●ユニットの攻撃効果係数

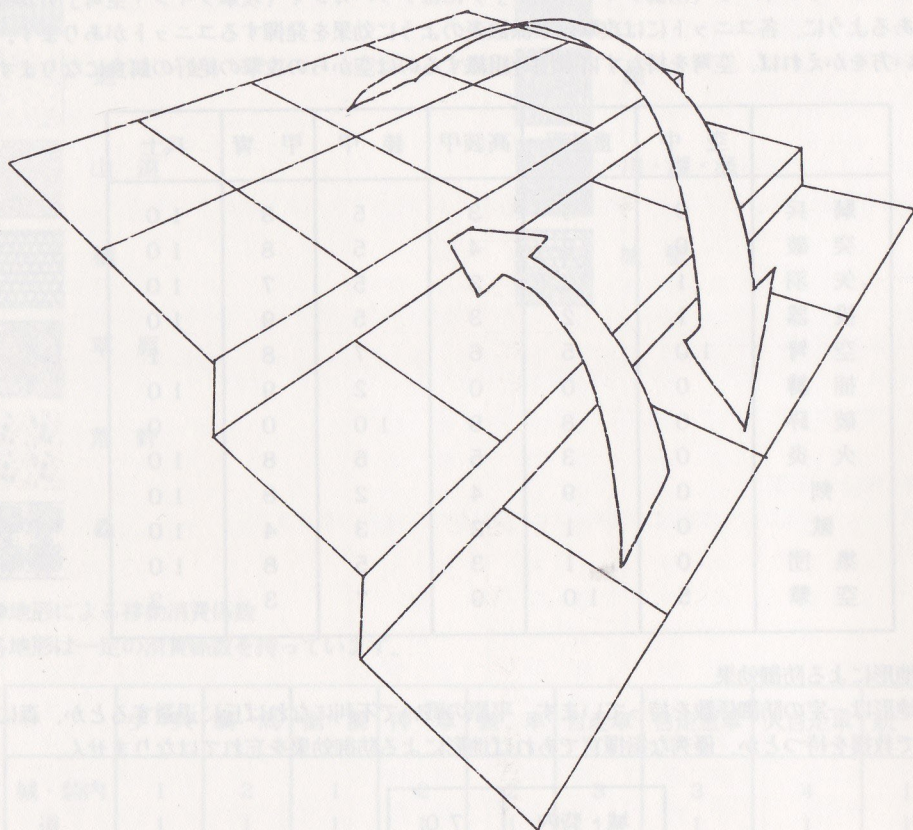
ジェークヘッジホーグ（防御タイプ「空中」）にはアッハカジィ（攻撃タイプ「空弩」）が有効であるように、各ユニットには攻撃効果係数表のように効果を発揮するユニットがあります。
言い方をかえれば、空弩を持たずに軍団を組織するのは空からの攻撃の絶好の餌食になります。

	空　中	重装甲	高装甲	装　甲	甲　冑	兵士
騎　兵	0	1	3	5	8	10
突　破	0	2	4	5	8	10
矢　羽	1	2	3	5	7	10
投　器	1	2	3	5	9	10
空　弩	10	5	6	7	8	1
捕　縛	0	0	0	2	9	10
破　砕	0	8	9	10	0	0
火　炎	0	3	5	6	8	10
剣	0	9	4	2	8	10
獣	0	1	2	3	4	10
集　団	0	1	3	5	8	10
空　撃	5	10	9	7	3	3

●地形による防御効果

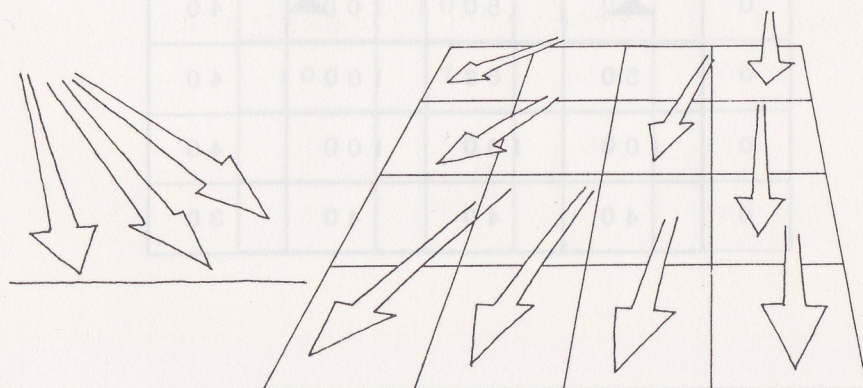
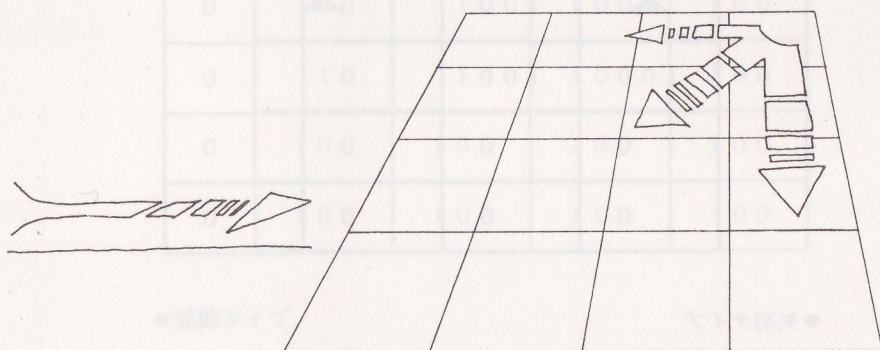
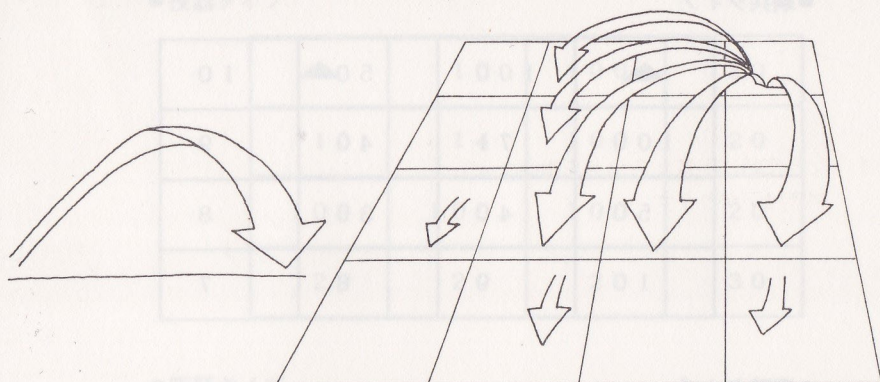
各地形は一定の防御係数を持っています。平原の戦いで不利になれば丘に退避するとか、森に潜んで救援を待つとか、優秀な指揮官であれば地形による防御効果を忘れてはなりません。

城・砦内	70
道	30
山道	23
橋	35
草原	50
荒野	55
森	62
砂漠	45
堀	20
崖	10
川	0
湖	0
海	0
城壁	100

●地形の高低による防御効果

地形の種類による防御係数とともに高さを忘れてはなりません。高いところから浴びせられる矢羽は眼下の敵に取っては有効な攻撃となりますし、眼下の敵の矢羽は自軍にはほとんど被害をもたらしません。

●射程

投射兵器が多い戦いでは隊列において武器の射程を忘れてはなりません。有効射程と到達射程の概念があり、図のように一定の距離からでないと有効にならない武器や兵器があります。

また、一定の距離以降は全く届かないものもあります。

●戦闘グリッドでの射程効果率

▲は自機ユニット

●騎兵タイプ

▲	100	50	10
100	71	40	9
50	40	35	8
10	9	8	7

●突破タイプ

▲	100	0	0
100	100	0	0
0	0	0	0
0	0	0	0

●矢羽タイプ

▲	50	100	40
50	60	100	40
100	100	100	40
40	40	40	30

●投器タイプ

▲	10	100	20
10	14	100	20
100	100	100	20
20	20	20	30

●空弩タイプ

▲	10	100	100
10	14	100	100
100	100	100	100
100	100	100	100

●捕縛タイプ

▲	100	0	0
100	71	0	0
0	0	0	0
0	0	0	0

●破砕タイプ

▲	100	0	0
100	71	0	0
0	0	0	0
0	0	0	0

●火炎タイプ

▲	100	40	0
100	71	30	0
40	30	30	0
0	0	0	0

●剣タイプ

▲	100	0	0
100	71	0	0
0	0	0	0
0	0	0	0

●獣タイプ

▲	100	0	0
100	71	0	0
0	0	0	0
0	0	0	0

●集団タイプ

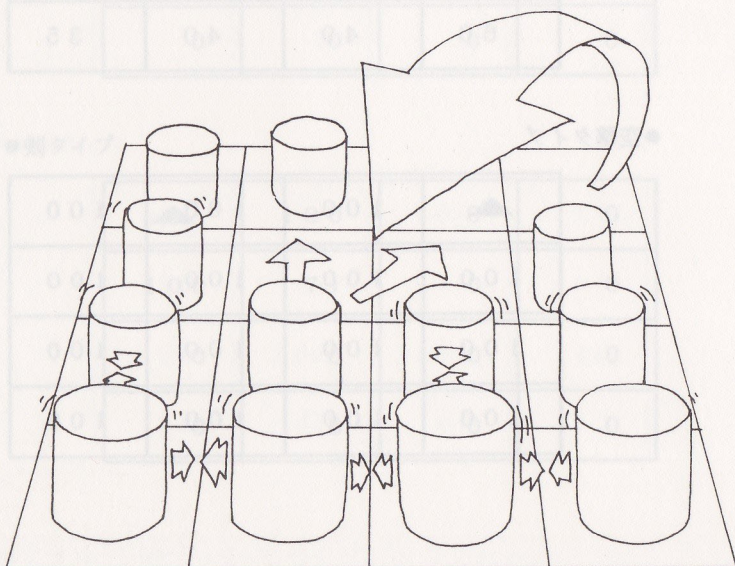
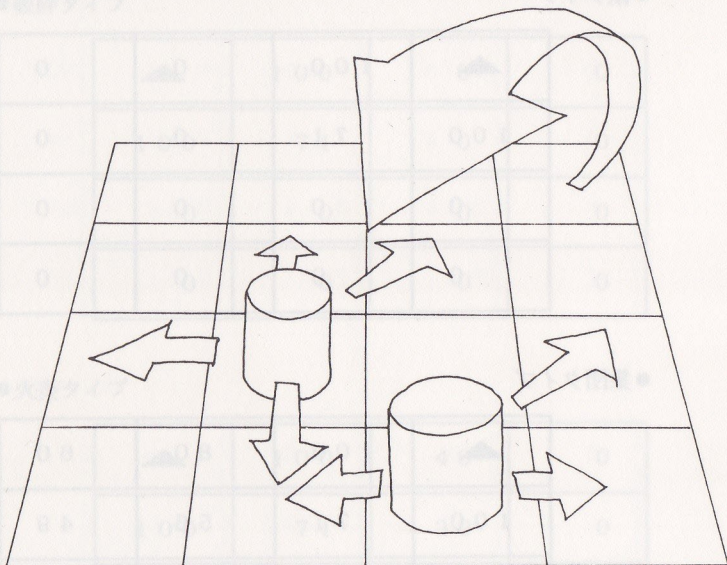
▲	100	80	60
100	71	56	49
80	56	50	40
60	49	40	35

●空撃タイプ

▲	100	100	100
100	100	100	100
100	100	100	100
100	100	100	100

●密集度

戦闘カーソル内で敵１５ユニット対自軍１ユニットの場合を考慮すれば理解できると思いますが単に多勢に無勢の不利が生じてしまいます。

これを軽減するために、密集度を被害値に公平に計算します。密集した敵陣には１撃の打撃でも逃げ場のない者には相当有効になります。

●軍団長の性格とその戦法
古えの戦いは兵器と兵器のぶつかりあいだけでなく一個人の性格も大いに繁栄しています。
軍団長や航行士の性格には大体において次のものがあります。

勇猛果敢・・・・攻撃することを最優先に考えます。
専守防衛・・・・防御することを最優先に考えます。
熟慮慎重・・・・ユニットの分散を嫌い常に集合を崩しません。
電光石火・・・・敵を見ればそれこそ突き進んできます。

ＳＴＡＦＦ

企画■「ＪＯＳＨＵＡ」制作委員会
プロデュース■佐藤健次
ゲームデザイン■佐藤健次
シナリオ■佐藤健次
グラフィック　キャラクター（シナリオ１）■座間健一
キャラクター（シナリオ２．３）■ＢＬｏｏＤ ＆ ＨｏＮＥＹ
兵器・部隊■嶋村綺文
戦略マップ■嶋村綺文
戦術マップ■飯塚哲也
プログラマー■小林敦
プログラマー■佐々木隆司
ミュージック／効果音■飯塚哲也
時代考証■佐藤健次
マニュアル　構成デザイン■飯塚哲也
挿絵■ＢＬｏｏＤ ＆ ＨｏＮＥＹ
概念図■佐々木慎二
シナリオ表紙■季流星夜
コミック「老将」■座間健一
コミック「兜」■福嶋恵子
■季流星夜
「ＪＯＳＨＵＡの世界」■嶋村綺文
パッケージデザイン■飯塚哲也
グラデカヘッジホーグ号■佐々木慎二
アドバイザー■尾張裕司
■神尾憲二
■町田石文
マーケッティング■會田功一
監修■佐藤健次
著作■株式会社パンサーソフトウェア